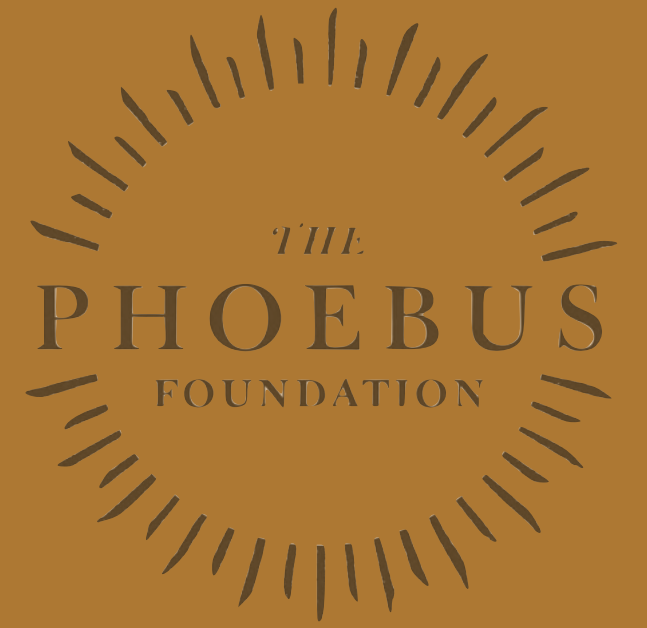




HET OUDE EGYPTE

ONDER DE ZON VAN RA – ACHT ONTDEKKINGEN IN HET OUDE EGYPTE

WIK / LESPAKKET / BAO 3-6

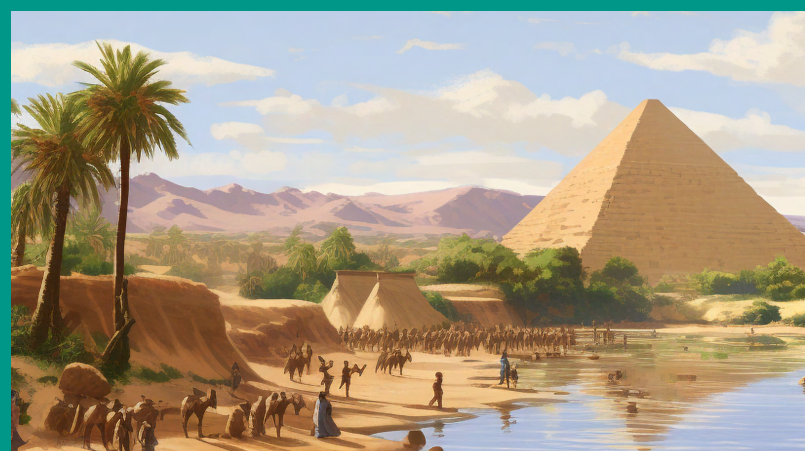


HET OUDE EGYPTE

Het Oude Egypte was een wereld vol licht, zand en verhalen. Mensen bouwden tempels voor de zon en huizen voor de doden. Ze tekenden met symbolen en ze geloofden dat alles – van een kiezel tot een ster – betekenis had.

Met deze lessuggesties ga je op ontdekking zoals de oude Egyptenaren dat deden: met ogen die kijken, handen die bouwen, en een hart dat zich verwondert.

Veel plezier!



RIVIER + LAND



LEVEN + DOOD



GODEN + MYTHEN



TEKENS + TAAL



ZON + TIJD

RIVER + LAND

EGYPTENU

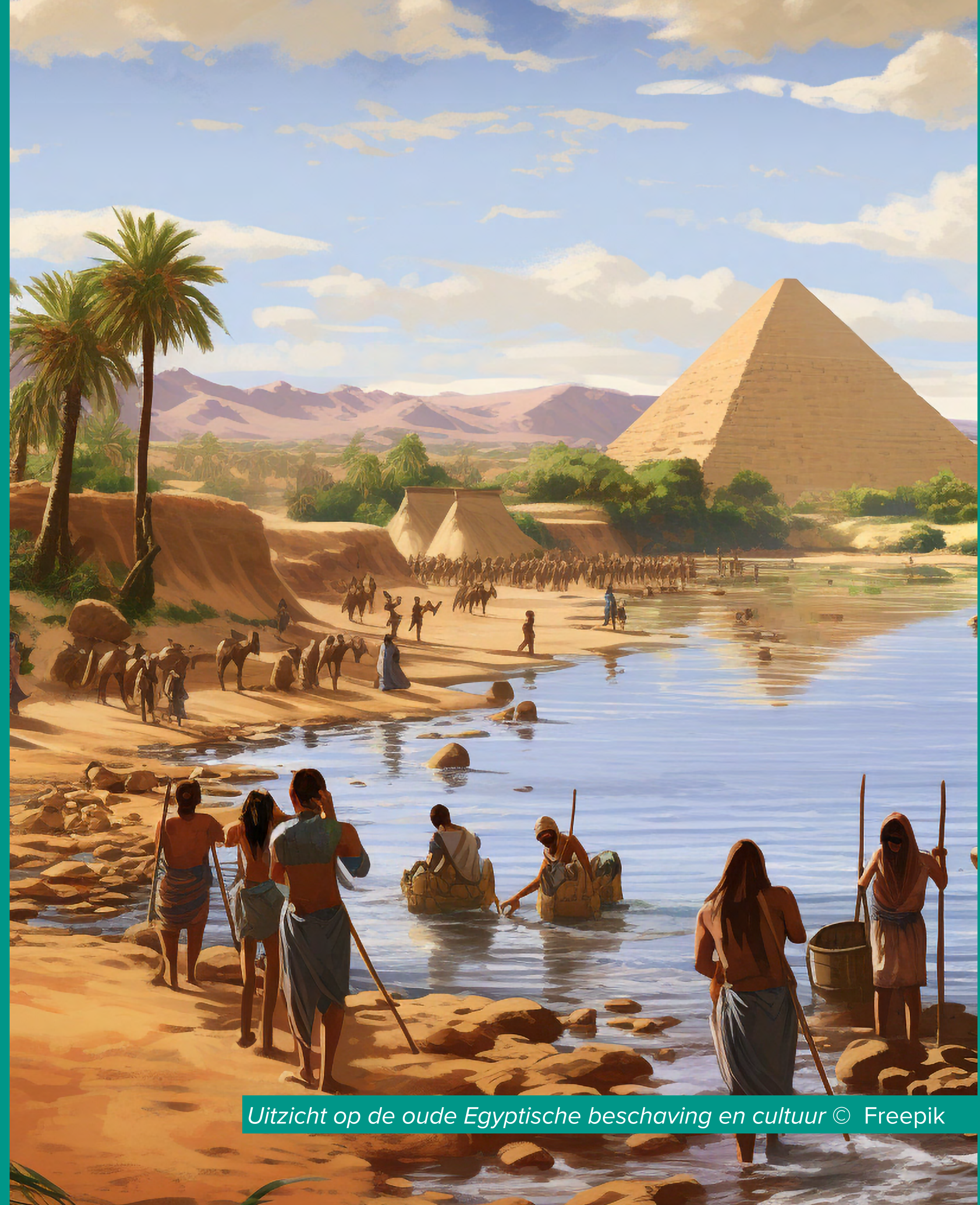
— DENK:

Waaraan denk je als je aan Egypte denkt? Schrijf het op in een woordspin.

— DOE:

Wat is er nog van het oude Egypte te zien? Zoek op Google Maps sporen van het Oude Egypte:

- > De Nijl
- > Een piramide
- > Een tempel
- > Een sfinx



Uitzicht op de oude Egyptische beschaving en cultuur © Freepik

DE NIJL

Egypte bestaat bijna helemaal uit woestijn. Dwars door het land loopt een grote rivier, de Nijl. Het is de levensader van het land. In het Oude Egypte overstroomde de rivier jaarlijks. De Egyptenaren probeerden het water zo lang mogelijk te bewaren via kanalen en greppels. En ze vonden manieren uit om water naar het land te brengen, zoals de sjadoef, een hefboom om water mee uit de rivier te scheppen.

— **DOE:** Maak een mini sjadoef

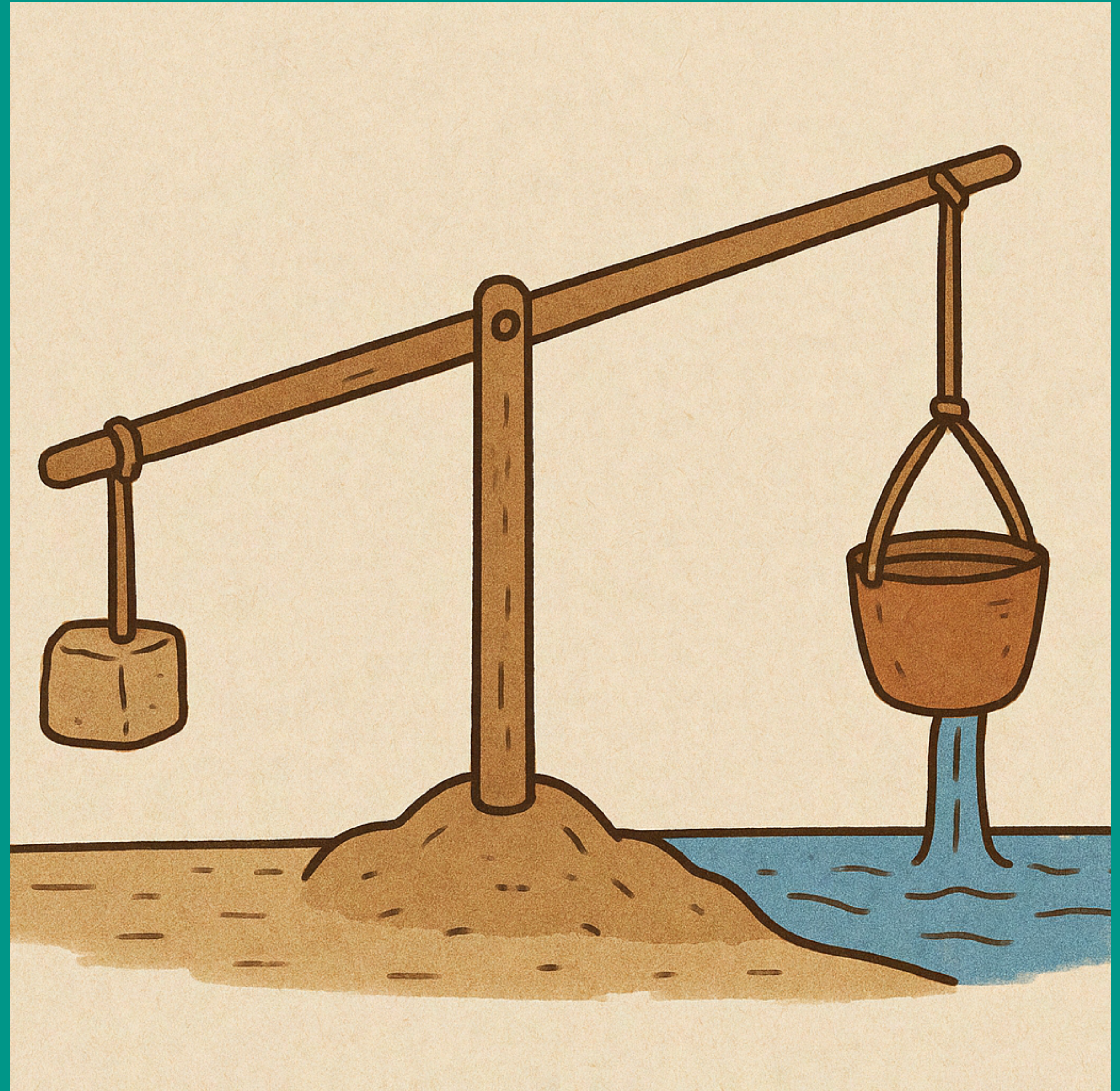
> Zoek stokjes, touw en een dopje of bekertje en iets dat je als tegengewicht kan gebruiken.

> Bouw een hefboom die kan bewegen als een wip.

> Test of je met jouw sjadoef water kunt optillen uit een bak.

— **DENK:**

Hoe kan je met zo weinig mogelijk kracht iets zwaars optillen?



LEVEN + DOOD

KATTENMUMMIE

Deze kat is meer dan 2000 jaar oud.
Hoe dat kan? Dat hoor je in dit
audiofragment.



— DOE:

Maak zelf een echte kattenmummie
met dit heldere stappenplan!

— DENK:

Hoe kan je zorg dragen voor iets dat
er niet meer is? Wie of wat zou jij
doorheen de tijd zo lang willen
bewaren?



Onbekende kunstenaar, *Kattenmummie*, 200-400 v.C. © The Phoebus Foundation,
Antwerpen





[HTTPS://WWW.WATISKUNST.BE/DOEN/MAAK-EEN-KATTENMUMMIE](https://www.watiskunst.be/doen/maak-een-kattenmummie)



HET HART GEWOGEN

In het oude Egypte geloofden mensen dat je hart na de dood werd gewogen tegen een veer van waarheid. Een licht hart betekende: je had goed geleefd.

— DENK

Wat maakt jouw hart licht? Wat maakt jouw hart zwaar?

— DOE

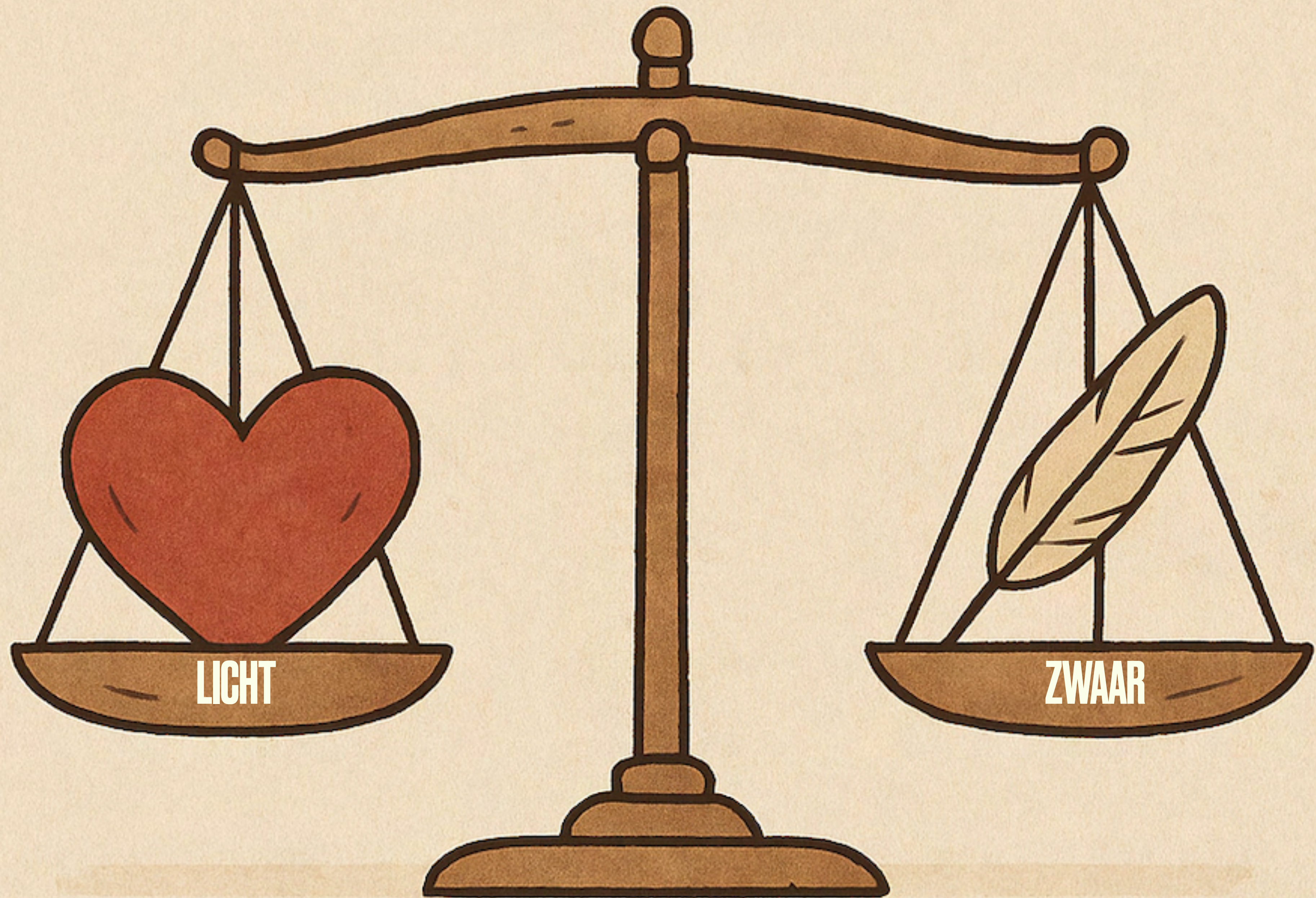
> Schrijf op papiertjes wat jouw hart licht maakt (bv. helpen, lachen, vriendschap).

> Schrijf ook één ding dat het soms zwaar maakt (ruzie, verdriet, spijt...).

> Leg ze in de weegschaal op de volgende pagina.

Wat kan je doen om jouw hart weer lichter te maken?





DODENBOEK

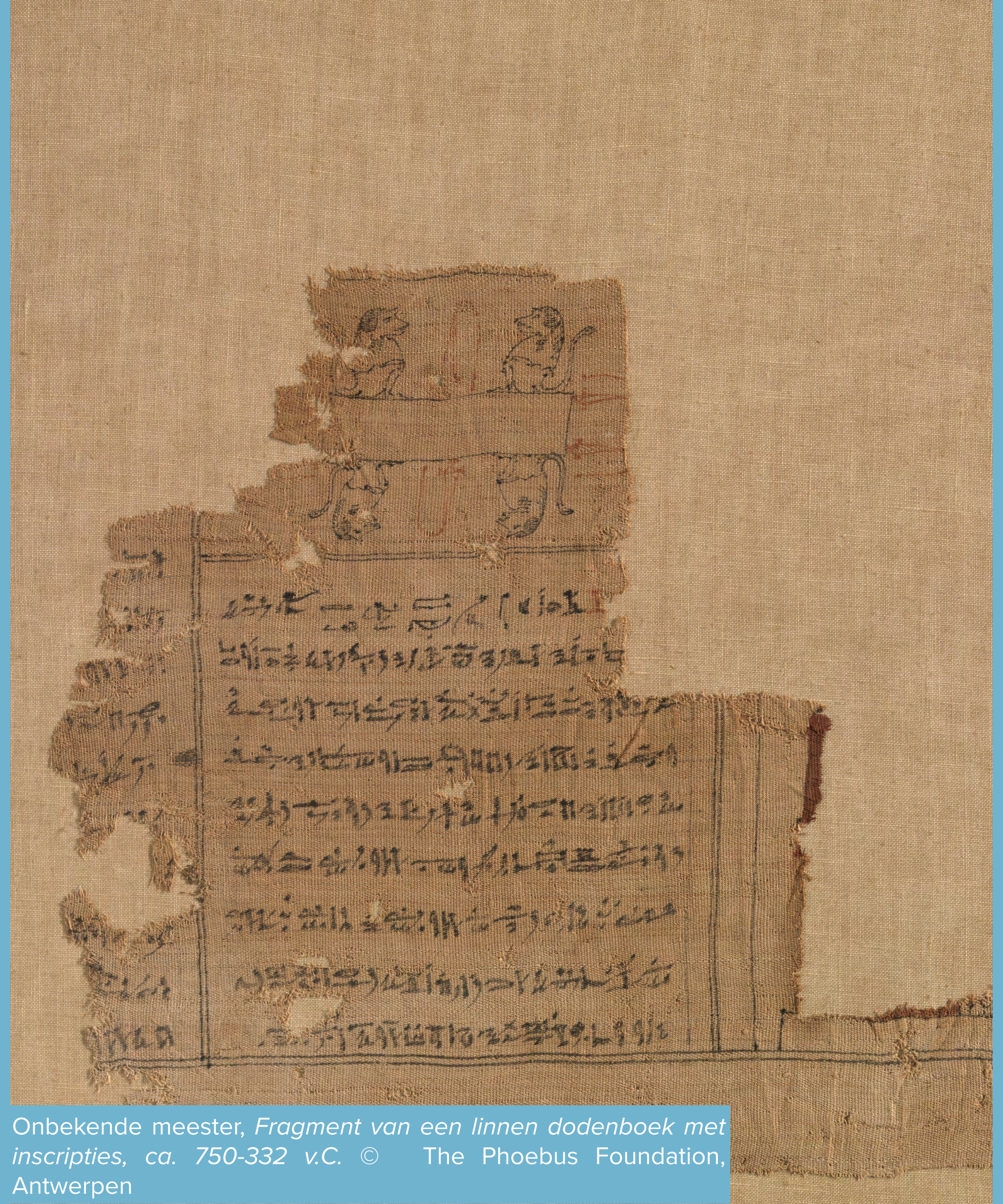
Egyptenaren geloofden in het hiernamaals. Een dodenboek is een boek vol magische spreken, gebeden en rituelen dat een overledene begeleidt bij zijn reis naar het hiernamaals.

— DENK:

Welke spreken zouden er op jouw dodenboek moeten staan? Welke voorwerpen, kostbaarheden en welk eten wil jij meenemen naar het hiernamaals?

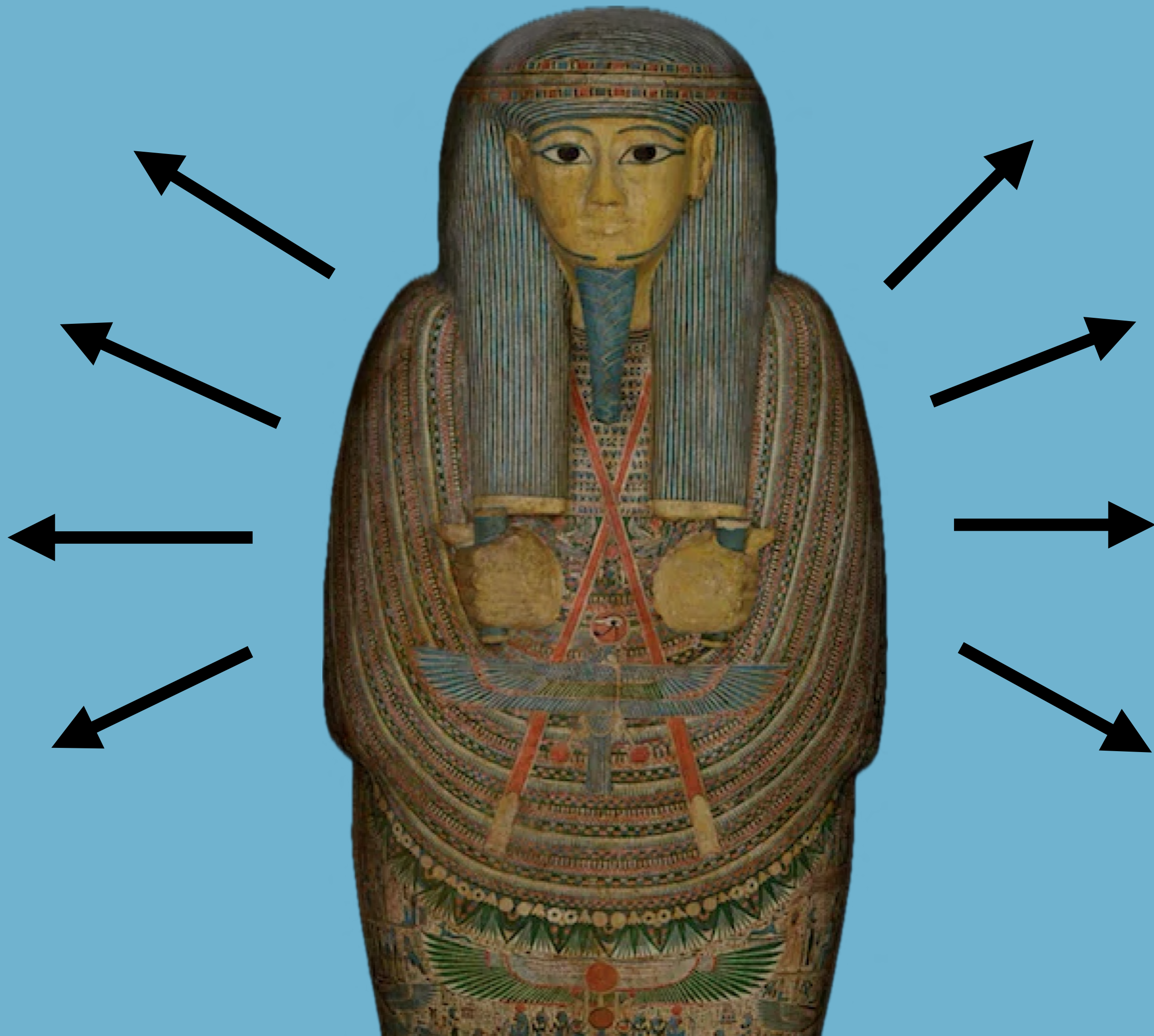
— DOE: Maak je reisgids voor de dood

- > Bedenk een spreuk.
- > Wens je zelf iets toe.
- > Teken de voorwerpen die je mee wil nemen op je reis.
- > Teken het eten dat je mee wil nemen.



Onbekende meester, *Fragment van een linnen dodenboek met inscripties*, ca. 750-332 v.C. © The Phoebus Foundation, Antwerpen

IK GA NAAR HET HIERNAMAALS EN IK NEEM MEE...



PIRAMIDES

De piramides staan er al duizenden jaren. Ze werden gebouwd met touwen, stenen en zonlicht.

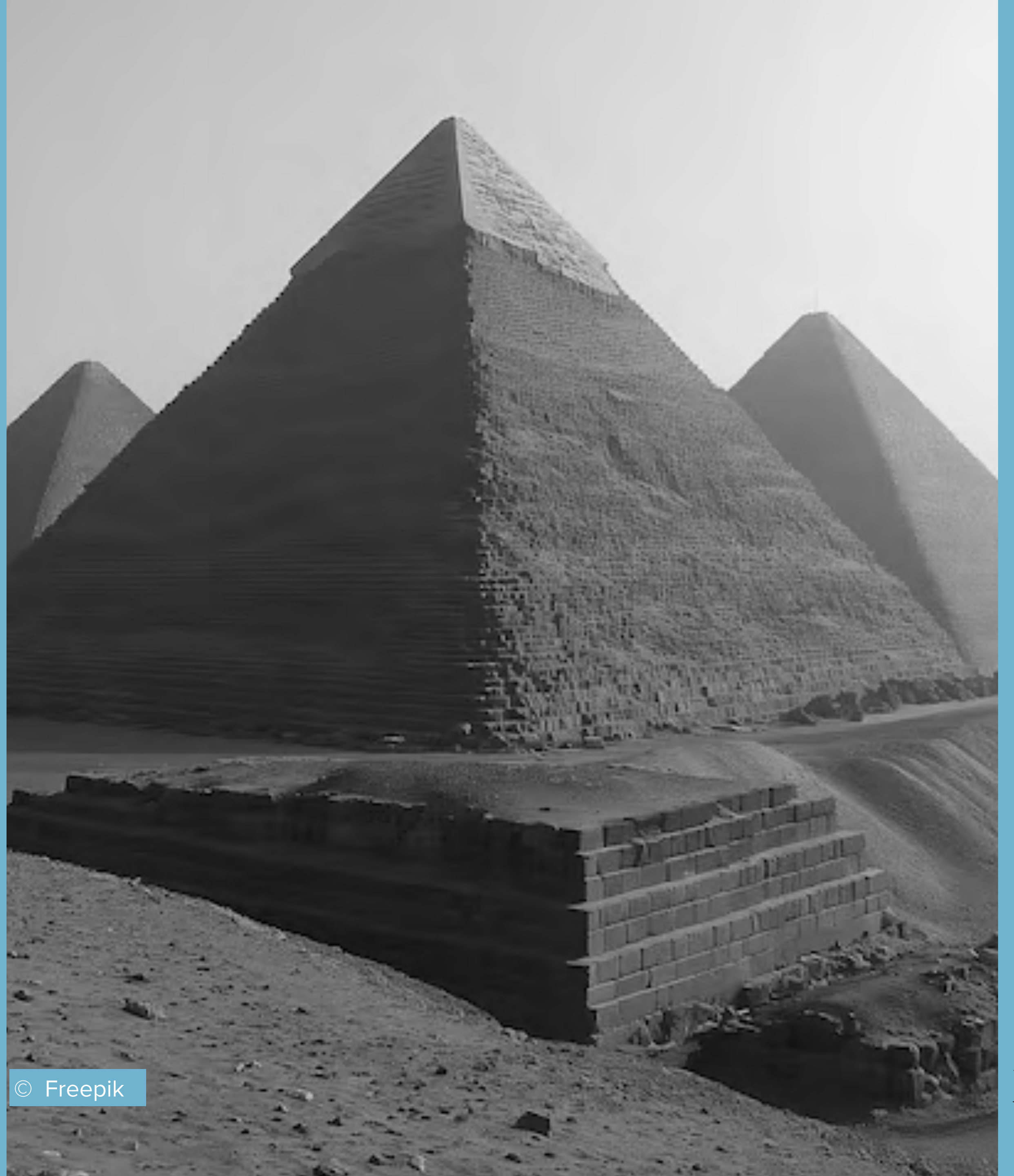
Elke steen werd zorgvuldig geplaatst, gericht op de sterren.

— DENK:

Hoe bouw je iets dat voor altijd mag blijven?

— DOE:

- > Bouw piramides met zoveel mogelijk verschillende materialen.
- > Telkens je een piramide maakt, vink je dit af in de bingo hieronder.
- > Welk materiaal werkt het best om een stevige piramide te maken?

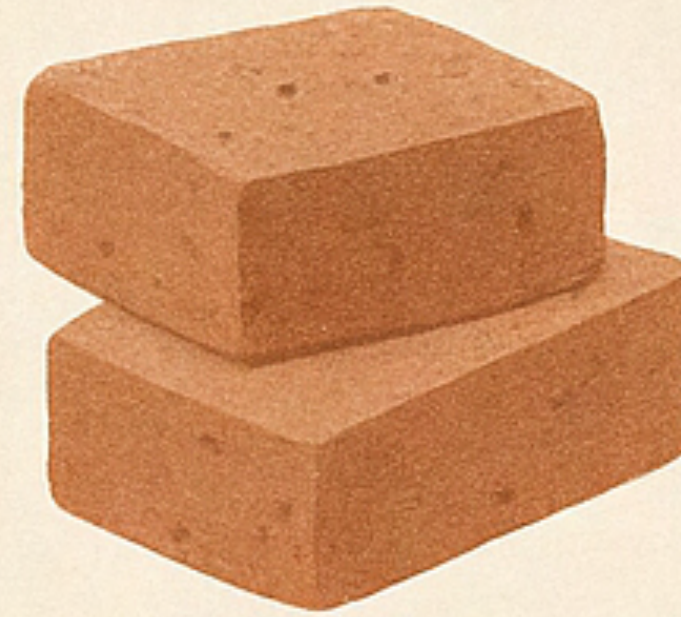


© Freepik

DE PIRAMIDE-BINGO



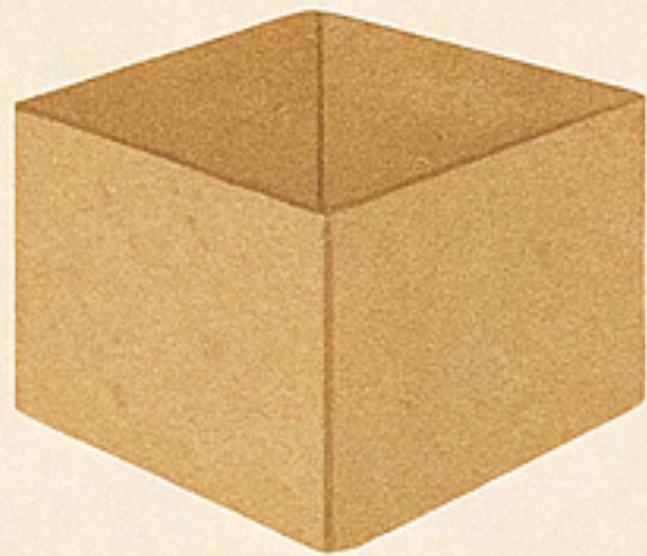
Stro



Klei



Houtstokjes



Karton of papier



Ijsblokjes of suiker



Keien of stenen

GODEN + MYTHEN

VERTEL HET VERHAAL VAN DE GODEN

In het oude Egypte geloofden mensen dat alles wat gebeurde verbonden was met de wil van de goden. Ze vertelden verhalen over die goden, om te begrijpen wat ze zagen.

Sommige verhalen zijn zo oud als zand, maar ze leven nog altijd door in beelden, kunst en verbeelding.

— DOE:

- > Kies een Egyptische mythe uit.
- > Zoek het verhaal op in een boek of op het internet.
- > Lees het verhaal.
- > Teken het verhaal in een strip. Breng het verhaal in beeld zonder veel woorden.

— DENK

Waarom maken mensen verhalen om iets te begrijpen?



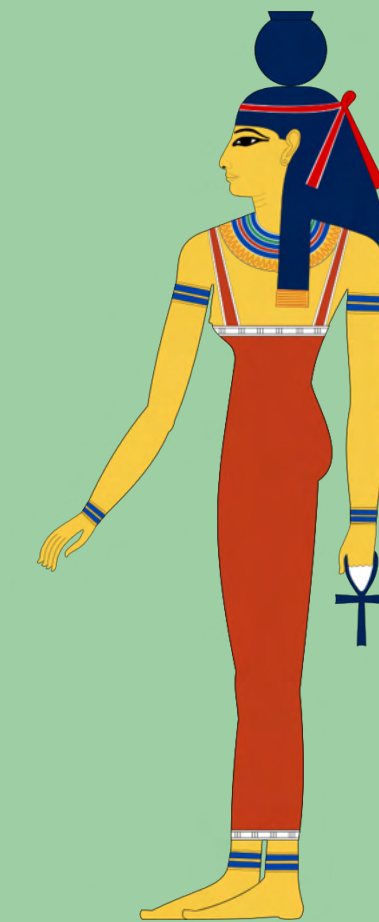
Anubis en het hart



Ra en de zon



Osiris en Isis



Hemelgodin Noet

JIJ ALS EGYPTISCHE GOD

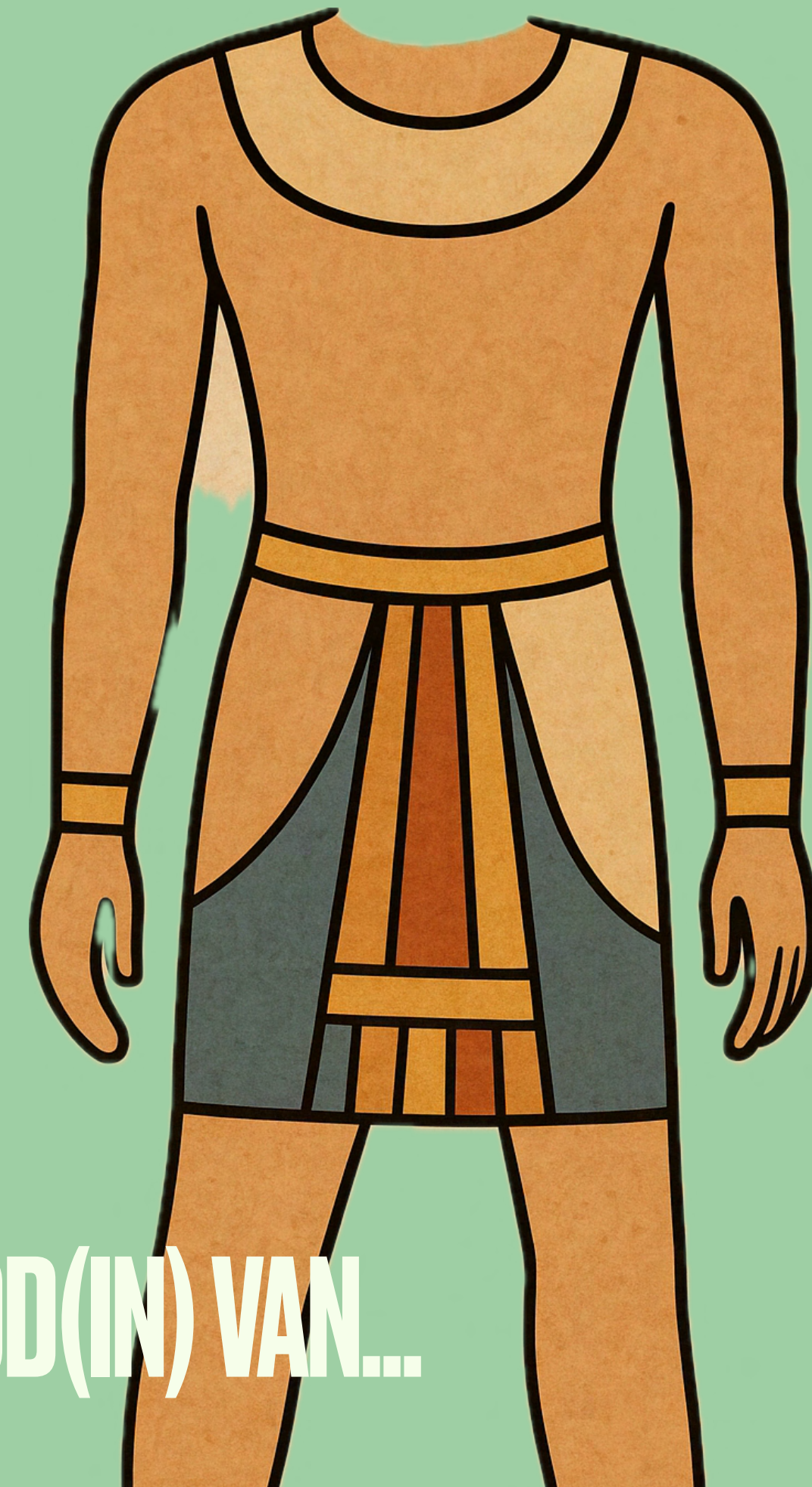
In het oude Egypte hadden veel goden een menselijk lichaam en het hoofd van een dier. Zo werd de kracht van mens en dier één wezen: wijs als een mens, snel als een valk, sterk als een leeuw, stil als een kat. Elke god had zijn eigen gave, zijn eigen taak, zijn eigen schoonheid.

— DENK

Wat zou jouw kracht of talent zijn als je een god(in) was? En welk dier hoort daarbij?

— DOE

Teken op dit godenlichaam een dierenhoofd dat past bij jouw talent of kracht.



IK BEN DE GOD(IN) VAN...



TEKENS + TAAL

TAAI VAN BEELDEN

De Egyptenaren schreven met hiërogliefen, dat zijn beeldtekens die klanken, ideeën en gevoelens konden uitdrukken.

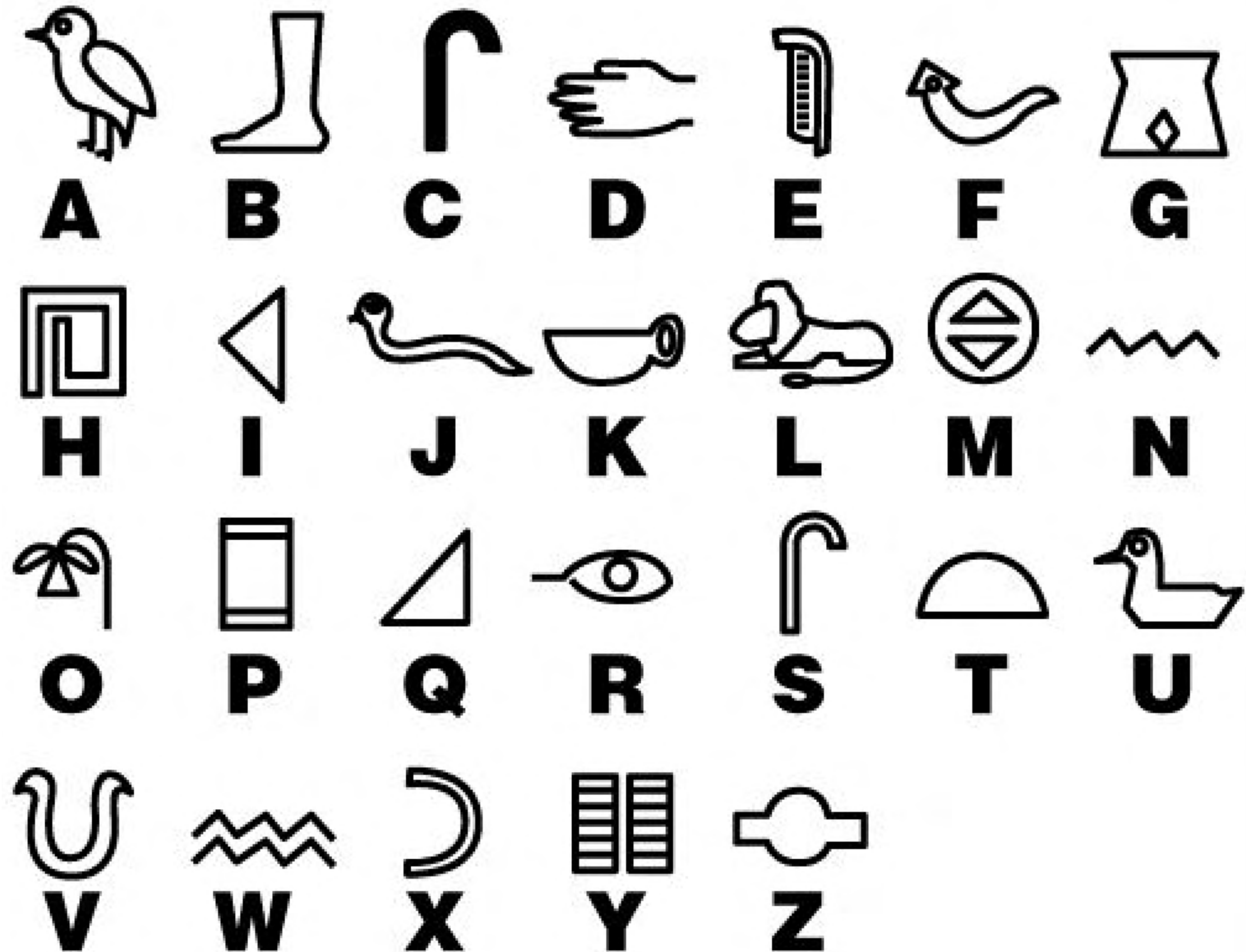
— DENK

Wat gebeurt er als woorden verdwijnen en beelden blijven?

— DOE

Kras in een blokje klei een geheime boodschap met hiërogliefen.

Kan iemand anders jouw boodschap ontcijferen?



ZON + TIJD

ZONNEWIJZER

Lang voor er klokken bestonden, leerden de Egyptenaren de tijd lezen in het licht.

De zon was hun wijzer: met een stok en een steen konden ze zien hoe de dag zich ontvouwde.

■ DENK

Hoe kun je de tijd zien zonder cijfers of geluid?

■ DOE

> Maak een zonnewijzer: steek een stok recht in de grond of in een blokje klei.

> Leg stenen of stokjes op de plaats van de schaduw.

> Kijk elk half uur hoe ze verschuiven — en teken of noteer de nieuwe stand.

> Na een tijdje zie je het ritme van de dag verschijnen.

Onbekende kunstenaar, *Zonnewijzer in het Oude Egypte*, 1925
© Freepik



SPOREN VAN DE ZON

De Egyptenaren geloofden dat de zonnegod Ra elke dag in zijn boot over de hemel voer.

's Avonds verdween hij in de onderwereld, om de volgende ochtend weer geboren te worden.

Zonder de zon bestond er geen leven, geen tijd, geen kleur.

- **DENK**
(Hoe) kan je zonlicht bewaren?

- **DOE**
Leg vormen of bladeren op een stuk klei of papier. Leg dit een paar dagen achter een raam in de zon. Zie je een afdruk?



Zonnegod Ra © Freepik

EINDTERMEN EN DOELEN



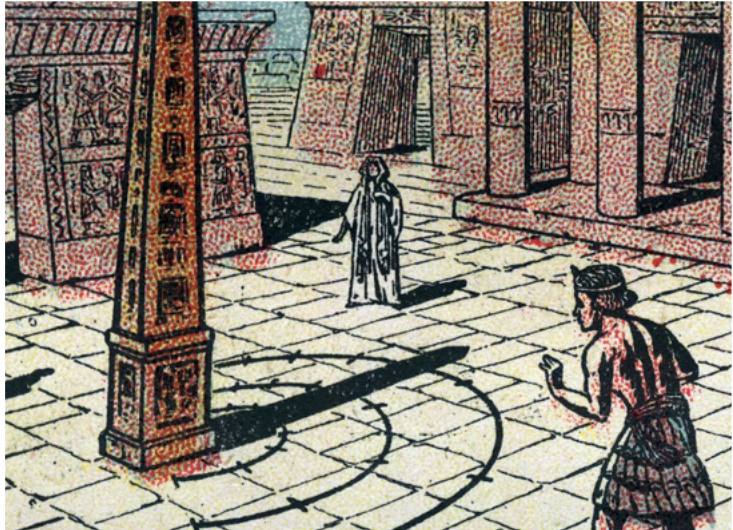
EINDTERM	RIVIER EN LAND	LEVEN EN DOOD	GODEN EN MYTHEN	TEKENS EN TAAL	ZON EN TIJD
MENS EN MAATSCHAPPIJ - TIJD 3.7 De leerlingen kennen de grote periodes uit de geschiedenis en ze kunnen duidelijke historische elementen in hun omgeving en belangrijke historische figuren en gebeurtenissen waarmee ze kennis maken, situeren in de juiste tijdspanne aan de hand van een tijdband.	X	X			X
MENS EN MAATSCHAPPIJ - TIJD 3.8 De leerlingen kunnen aan de hand van een voorbeeld illustreren dat een actuele toestand, die voor kinderen herkenbaar is, en die door de geschiedenis beïnvloed werd, vroeger anders was en in de loop der tijden evolueert.	X				X
MENS EN MAATSCHAPPIJ - TIJD 3.9 De leerlingen tonen belangstelling voor het verleden, heden en de toekomst, hier en elders.	X	X	X	X	X
MENS EN MAATSCHAPPIJ - RUIMTE - ORIËNTATIE EN KAARTVAARDIGHEDEN 4.4 De leerlingen kunnen bij een oriëntatie in de werkelijkheid de windstreken (hoofd- en tussenrichtingen) bepalen aan de hand van de zonnestand of een kompas.					X



EINDTERM	RIVIER EN LAND	LEVEN EN DOOD	GODEN EN MYTHEN	TEKENS EN TAAL	ZON EN TIJD
MUVO BEELD - 1.4 De leerlingen kunnen plezier en voldoening vinden in het beeldend vormgeven en genieten van wat beeldend is vormgegeven.		X	X	X	X
MUVO BEELD - 1.6 De leerlingen kunnen tactiele, visuele impressies, ervaringen, gevoelens en fantasieën op een beeldende manier weergeven.			X		
MUVO ATTITUDES - 6.3 De leerlingen kunnen genieten van het muzisch handelen waardoor hun expressiemogelijkheden verruimen.		X	X		
NEDERLANDS LEZEN - 3.3 De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beschrijven) de informatie achterhalen in: voor hen bestemde teksten in tijdschriften			X		
NEDERLANDS LEZEN - 3.5 De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) de informatie ordenen die voorkomt in: voor hen bestemde verhalen, kinderromans, dialogen, gedichten, kindertijdschriften en jeugencyclopédieën.			X		
NEDERLANDS TAALBESCHOUWING - 6.1 De leerlingen zijn bereid om op hun niveau: - bewust te reflecteren op taalgebruik en taalsysteem.				X	
WISKUNDE - WISKUNDE 2.12 De leerlingen kunnen kloklezen (analoge en digitale klokken). Zij kunnen tijdsintervallen berekenen en zij kennen de samenhang tussen seconden, minuten en uren.					X
WETENSCHAP 1.12 De leerlingen kunnen het verband illustreren tussen de leefgewoonten van mensen en het klimaat waarin ze leven.	X				



EINDTERM	RIVIER EN LAND	LEVEN EN DOOD	GODEN EN MYTHEN	TEKENS EN TAAL	ZON EN TIJD
WETENSCHAP - NATUUR 1.13 De leerlingen kunnen tonen hoe de aarde om de eigen as draait, welk gevolg dit heeft voor het dag- en nachtritme in de eigen omgeving en hoe de aarde, de zon en de maan ten opzichte van elkaar bewegen.					X
TECHNIEK - KERNCOMONENTEN 2.3 De leerlingen kunnen onderzoeken hoe het komt dat een zelf gebruikt technisch systeem niet of slecht functioneert.	X	X			
TECHNIEK - KERNCOMONENTEN 2.5 De leerlingen kunnen illustreren dat technische systemen evolueren en verbeteren	X				
TECHNIEK - KERNCOMONENTEN 2.6 De leerlingen kunnen illustreren hoe technische systemen onder meer gebaseerd zijn op kennis over eigenschappen van materialen of over natuurlijke verschijnselen	X	X			
TECHNIEK - KERNCOMONENTEN 2.7 De leerlingen kunnen in concrete ervaringen stappen van het technisch proces herkennen (het probleem stellen, oplossingen ontwikkelen, maken, in gebruik nemen, evalueren)	X				
TECHNIEK ALS MENSELIJKE ACTIVITEIT 2.9 De leerlingen kunnen een probleem, ontstaan vanuit een behoefte, technisch oplossen door verschillende stappen van het technisch proces te doorlopen	X				
TECHNIEK ALS MENSELIJKE ACTIVITEIT 2.10 De leerlingen kunnen bepalen aan welke vereisten het technisch systeem dat ze willen gebruiken of realiseren, moet voldoen	X				
TECHNIEK ALS MENSELIJKE ACTIVITEIT 2.11 De leerlingen kunnen ideeën genereren voor een ontwerp van een technisch systeem.	X	X			



EINDTERM	RIVIER EN LAND	LEVEN EN DOOD	GODEN EN MYTHEN	TEKENS EN TAAL	ZON EN TIJD
TECHNIEK ALS MENSELIJKE ACTIVITEIT 2.12. De leerlingen kunnen keuzen maken bij het gebruiken of realiseren van een technisch systeem, rekening houdend met de behoefte, met de vereisten en met de beschikbare hulpmiddelen.	X	X			
TECHNIEK EN SAMENLEVING 2.17. De leerlingen kunnen illustreren dat techniek en samenleving elkaar beïnvloeden	X				X
ICT 2 De leerlingen gebruiken ICT op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier	X				
ICT 6 De leerlingen kunnen met behulp van ICT voor hen bestemde digitale informatie opzoeken, verwerken en bewaren.	X				
LEREN LEREN 2. De leerlingen kunnen op systematische wijze verschillende informatiebronnen op hun niveau zelfstandig gebruiken.	X				

